



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE "SENA"

Regional - Cauca

Centro de Teleinformática y Producción Industrial
Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información

Popayán

Actividades de Aprendizaje

Nombre:

Email:

Fecha:

Proyecto Formativo: DESARROLLO DE APLICATIVOS WEB Y MOVILES PARA EL SECTOR PRODUCTIVO DEL DEPARTAMENTO DEL CAUCA

Actividad de Proyecto: Diseñar la estructura tecnológica del sistema de información.

Competencia del programa: DISEÑAR EL SISTEMA DE ACUERDO CON LOS REQUISITOS DEL CLIENTE.

Resultados de Aprendizaje: Construir el prototipo del sistema de información, a partir del análisis de las características funcionales del sistema en relación con facilidad de manejo, funcionalidad y experiencia del usuario, apoyado en software aplicado según protocolos de diseño.

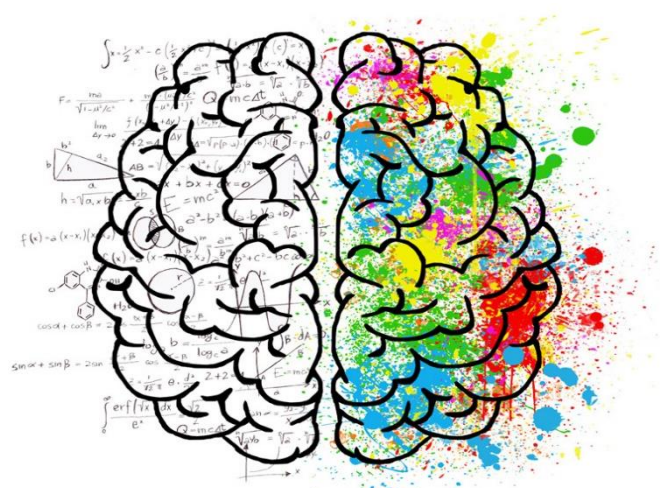
Tipo de Evidencia: de Desempeño.

Instrumento: Lista de Chequeo

AA02. Elaborar propuesta de interfaz gráfica para el proyecto formativo. (Duración 12 horas, Fecha 25 de Julio de 2022).

La creatividad es la capacidad de generar nuevas ideas o conceptos, de nuevas asociaciones entre ideas y conceptos conocidos, que habitualmente producen soluciones originales.

La creatividad es sinónimo del "pensamiento original", la "imaginación constructiva", el "pensamiento divergente" o el "pensamiento creativo". La creatividad es una habilidad típica de la cognición humana, presente también hasta cierto punto en algunos primates superiores, y ausente en la computación algorítmica, por ejemplo.



La creatividad, como ocurre con otras capacidades del cerebro como son la inteligencia, y la memoria, engloba varios procesos mentales entrelazados que no han sido completamente descifrados por la fisiología. Se mencionan en singular, por dar una mayor sencillez a la explicación. Así, por ejemplo, la memoria es un proceso complejo que engloba a la memoria a corto plazo, la memoria a largo plazo y la memoria sensorial.

- **Paso 3. Lluvia de Ideas o Diagramas Radiales.** En un diagrama donde las ideas son expuestas de una manera ordenada y sistemática permitiendo mostrar las relaciones entre ellas. El objetivo es inducir a construir estructuras mentales identificando ideas principales e ideas subordinadas según el orden lógico.

Instructor: Pablo Ortiz G.



SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE “SENA”

Regional - Cauca

Centro de Teleinformática y Producción Industrial
Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información

Popayán

- ✓ Para el desarrollo de esta actividad realice diagramas radiales o lluvias de ideas con base en la información recolectada y analizada anteriormente para determinar conceptos y establecer ideas reales para el diseño de las propuestas.
- **Paso 4. Bocetos.** Se refiere al **esquema** o el **proyecto** que sirve de bosquejo para cualquier obra. Se trata de una guía que permite volcar y exhibir sobre un papel una idea general antes de arribar al trabajo que arrojará un resultado final.
 - ✓ Con la relación de la palabra o ideas del paso anterior se deben realizar 5 bocetos de cada uno de los tipos de representación de la marca (Logotipo, isotipo, isologo, imagotipo), en papel como propuesta para la marca del proyecto. Teniendo en cuenta las plantillas de dibujo presentadas por el instructor.
- **Paso 5. Color.** El color es la impresión producida por un tono de luz en los órganos visuales, o más exactamente, es una percepción visual que se genera en el cerebro de los humanos y otros animales al interpretar las señales nerviosas que le envían los fotorreceptores en la retina del ojo, que a su vez interpretan y distinguen las distintas longitudes de onda que captan de la parte visible del espectro electromagnético.
 - ✓ Para el desarrollo de esta actividad tenga en cuenta la teoría del color, la (Psicología del color), (Armonía de Color) y proponga los bocetos anteriormente realizados con los colores seleccionados para su marca.
- **Paso 6. Tipografía.** En resumen, Las tipografías son los diferentes estilos o tipos de letras que podemos elegir al hacer un diseño o escribir un texto.
 - ✓ Para el desarrollo de esta actividad y teniendo en cuenta las propuestas anteriores proponga tres tipografías que deben usarse en el manejo de la marca.
- **Paso 7. Ilustrar.** Dibujar e ilustrar son dos conocimientos diferentes. se puede dibujar sin ilustrar, donde el dibujo no cumpla ningún fin comunicativo que sea claro y directo (por ejemplo: un dibujo abstracto) y se puede ilustrar sin dibujar, donde se utilicen otros medios que no provengan del dibujo en sí (por ejemplo: fotografías).
 - ✓ Con la utilización de software especializado realice la ilustración de los bocetos para presentar las propuestas y seleccionar la final.
- **Paso 8. Evaluar.** En este paso se pone a consideración las propuestas a los diferentes grupos de su contexto.
 - ✓ Socialice las propuestas a su grupo de aprendices y disponga un espacio en las redes para ponerla a disposición de los cibernautas y poder recibir críticas y comentarios.

El documento debe contener:

- Portada

Instructor: Pablo Ortiz G.

**SERVICIO NACIONAL DE APRENDIZAJE “SENA”****Regional - Cauca**

Centro de Teleinformática y Producción Industrial
Análisis y Desarrollo de Sistemas de Información

Popayán

- Lluvia de ideas o diagramas radiales
- Bocetos de las propuestas 5 por cada tipo de representación
- Propuesta de colores
- Propuesta de tipografías
- Vectores de las propuestas
- Variación cromática
- Marca final.

Forma de Entrega: El producto final debe ser entregada en formato digital mediante el enlace dispuesto en la plataforma para tal fin. El día 10 de Agosto de 2022. Duración 18 horas Directas, 6 Horas Independientes.

INSTRUMENTO DE EVALUACION**Lista de Chequeo**

No.	VARIABLE	CUMPLE		OBSERVACIONES
		SI	NO	
1	Organizar Equipos de trabajo para gestión de la actividad			
2	Explora el material de apoyo y utiliza diferentes fuentes del conocimiento.			
3	Genera lluvia de ideas			
4	Propone bocetos como propuestas			
5	Propuesta de colores			
6	Propuesta tipográfica			
7	Variación cromática			
8	Propuestas Vectorizadas			